

An alternative to the comparative microscope in the training of specialists for solving the problems of identification of firearms

E.S. Bychkova

*Krasnodar University of the Ministry of Internal Affairs of Russia
(Russia, Krasnodar)
kolotushkinsm@mail.ru*

The article offers a not expensive complex of technical and forensic support in matters of forensic investigation of traces on fired bullets and spent cartridges. For this purpose, a simplified optoelectronic installation can be used for a comparative study of two objects simultaneously. This allows two microscopes to simultaneously observe two objects on a computer monitor with a change in parameters such as: optical magnification, viewing angle of the object, direction and intensity of light. The matching static and dynamic traces of two objects are combined by software means by superimposing images.

Keywords: training, identification, forensic ballistics, comparative microscope, bullets, shell casings.

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ОНЛАЙН-ИГРЫ В АСПЕКТЕ СУДЕБНОЙ ЛИНГВИСТИЧЕСКОЙ ЭКСПЕРТИЗЫ ПО ДЕЛАМ О ПРОТИВОДЕЙСТВИИ ИДЕОЛОГИИ ТЕРРОРИЗМА И ПРОФИЛАКТИКИ ЭКСТРЕМИЗМА

Е.И. Галяшина

*Московский государственный юридический университет
имени О.Е. Кутафина (МГЮА) (Россия, Москва)
eigaljashina@msal.ru*

Рассмотрены специфические особенности компьютерных онлайн-игр как интерактивных электронных аудиовизуальных произведений в аспекте их судебно-лингвистического исследования по делам о противодействии идеологии терроризму и профилактики экстремизма¹. Контент онлайн сервисов цифрового распространения компьютерных игр (игровых сайтов, гейм-сайтов) характеризуется многомерностью, гиперссылочностью и/или многопользовательностью. Под многопользовательностью понимается интерактивность, сетевой характер и/или многофункциональность. Делается вывод, что компьютерная онлайн-игра представляет собой особый вид текста как объекта судебной лингвистической экспертизы. Это сложный поликодовый (вербальный и невербальный), полимодальный (аудиальный, визуальный и кинетический), мультилингвальный (два и более языковых кода), мультимедиаальный (многопользовательские интеракции) информационный продукт, формирующий квазисобытийные (квазиреальные, псевдореальные, фантазийные) и сценарные образы в процессе игровой деятельности пользователя. Лингвистические признаки криминогенности игрового контента могут быть использованы для его мониторинга с последующей блокировкой запрещенной для распространения в России информации как в судебном, так и внесудебном порядке.

Ключевые слова: компьютерная онлайн-игра, лингвистическая экспертиза, запрещенный контент, экстремизм, терроризм.

¹ Исследование выполнено при финансовой поддержке РФФИ в рамках научного проекта N 20-011-00190 «Концептуализация противодействия информационным угрозам в интернет-среде с использованием специальных юридико-лингвистических знаний».

КОМПЬЮТЕРНАЯ ОНЛАЙН-ИГРА КАК СОЦИОКУЛЬТУРНЫЙ ФЕНОМЕН

Компьютерная игра имеет дуалистическую семиотическую и культурологическую природу: с одной стороны, это свод игровых правил, с другой – это виртуальное событийное пространство, создающееся как синтетическое мультимедийное (аудиовизуальное) произведение, являющееся продуктом творческой деятельности специалистов различных видов науки, техники и искусства: программистов, авторов, сценаристов, актеров и др. [1, стр. 5–6].

Виртуальная среда, превращая зрителя и читателя в активного участника игрового мира, живущего по своим законам, эксплуатируя гедонистический и эскапистский потенциал игры, формирует игровую зависимость и создает риски для психологической и мировоззренческой безопасности личности.

Созданное компьютерными программами изображение и анимированные образы создают впечатление попадания игрока в иной фантастический мир, где он обладает сверхспособностями и сверхвозможностями творить историю своей жизни, бытовать в своем фантазийном социокультурном контексте.

Компьютерная игра – разновидность игр, в которых компьютер выполняет роль ведущего или партнера по игре, а возникающие по ходу игры игровые ситуации воспроизводятся на экране дисплея или телевизора. Играющим предоставляется возможность изменять игровую ситуацию, управлять ею с помощью различных команд. Игрок может даже становиться соавтором аудиовизуального произведения. Современные технологии позволяют игрокам трансформировать саму игру: появляются специальные редакторы, позволяющие не только программисту, но и простому пользователю создавать новые уровни и миссии игры, новые карты, модели и локации. Таким образом, современные компьютерные игры, представляют собой разновидность программного обеспечения для цифровой электроники (игры на консолях, игры на PC, игры на мобильных устройствах типа планшетов, смартфонов и иных гаджетов) и по своей природе являются интерактивными электронными аудиовизуальными произведениями. Они служат для организации игрового процесса (так называемого «геймплея», от англ. game — игра и play — играть, буквально «игра в игру»), тематика которого может быть любой.

Продюсентов контента необходимо отличать от продюсентов сайта и/или иных видов виртуальных знакомств, например аккаунтов, а также информационно-коммуникационных посредников (сетевых и/или связанных операторов), каждый из которых может обладать определенным объемом полномочий в отношении доступного контента.

С точки зрения семиотики компьютерная онлайн-игра представляет собой сложный поликодовый (вербальный и невербальный), полимодальный (аудиальный, визуальный и кинетический), мультилингвальный (два и более языковых кода), мультимедиаальный (многопользовательские интеракции) ин-

формационный продукт, формирующий квазисобытийные (квазиреальные, псевдореальные, фантазийные) и сценарные образы в процессе игровой деятельности пользователя.

Существует множество классификаций видов и жанров компьютерных игр, разделяемых как по особенностям игрового процесса (шутеры, стратегии, симуляторы и т.д.), так и по смысловой направленности (военные, фантастические, ужасы, экономико-политические, детские и т.д.). Во многих играх имеется нелинейный сюжет, а игрок за счет своих решений может повлиять на него и прийти к одной из возможных концовок.

Отдельно стоит отметить так называемые «песочницы» (MINECRAFT, Garry's Mod и проч.) — особую разновидность компьютерных игр и дополнений к ним, позволяющих игроку самому придумывать правила игры, в рамках определенных игровых механик осуществлять любые желаемые действия. Таким образом, подобного рода компьютерные игры, также как и игровые редакторы (карт, уровней, игрового содержимого и т.д.), или ссылки на неофициальные модификации (игровую карту) открывают и позволяют игрокам реализовать даже те возможности, которые не задумывались геймдизайнером (создателем игры).

Особенностью контентных данных как наполнения онлайн сервисов цифрового распространения компьютерных игр (игровых сайтов, гейм-сайтов) является их многомерность, гиперссылочность и/или многопользовательность. Под многопользовательностью понимается интерактивность, сетевой характер и/или многофункциональность. Продюцентов контента необходимо отличать от продюцентов сайта и/или иных видов виртуальных знакомств, например аккаунтов, а также информационно-коммуникационных посредников (сетевых и/или связанных операторов), каждый из которых может обладать определенным объемом полномочий в отношении доступного контента.

Изучение рисков и угроз, сопутствующих индустрии компьютерных (в том числе онлайн) игр, показывает, что компьютерные онлайн игры как социокультурный феномен представляют собой особую очень быстро развивающуюся коммуникативную площадку, на которой могут подниматься и рассматриваться любые сложные и острые вопросы, интересующие общество, может осуществляться деструктивное воздействие на массовую аудиторию по игровым каналам связи (текстовым и аудио чатам, встроенным в «движок», т.е. программный код, игры).

Среди перспективных трендов развития игровой индустрии можно отметить:

- мобильные игры: игровые приложения для смартфонов и планшетов;
- облачный гейминг: способ запуска компьютерных игр, при котором они открываются на удаленном сервере, а не на устройстве пользователя. Гейминг

работает по модели стриминга: сервер передает аудио- и видеопотоки геймеру, при этом игрок управляет персонажем со своего устройства;

– проникновение в игры технологий VR/AR/MR: VR (виртуальная реальность) — созданный техническими средствами мир, передаваемый человеку через его ощущения: зрение, слух, обоняние, осязание и другие; имитирует как воздействие, так и реакции на воздействие. VR полностью отделяет игрока от реальной реальности (RR) с помощью VR-шлема, VR-очков, наушников, джойстиков и заменяет реальность на симуляцию (примеры гаджетов или приложений: Pokémon GO, Snapchat и Instagram с фильтрами Motion Tracking, Google Glass, City Lens от Nokia); AR (дополненная или расширенная реальность) – это компьютерно-опосредованная реальность, в которой RR – дополняется с помощью виртуальных изображений, анимации, эффектов или титров с целью усилить восприятие реальности; MR (смешанная реальность) то же, что Hybrid Reality (гибридная реальность) – объединяет реальные и виртуальные элементы: они сосуществуют и взаимодействуют в RR. В MR используют дополненную реальность (AR) и дополненную виртуальность (AV) – компьютерную симуляцию, в которой присутствуют элементы реального мира (примеры гаджетов или приложений: Skype (при помощи HoloLens), Microsoft HoloLens, CAVE и 2D);

– использование игр в качестве платформы для проведения имитационных мероприятий: виртуальные трехмерные интернет-пространства с личным присутствием типа метавселенной. Риски метавселенной связаны со стремлением пользователей перенести в виртуальный мир свои ценности, этику и свою реальную идентичность, что будет оказывать влияние на физический мир и иметь реальные негативные последствия;

– интеграция компьютерных игр с популярными соцсетями (Facebook, Twitter, мобильной платформы видеочата Bunch и др.), когда издатели встраивают в геймплей компьютерных игр и в игровые консоли опции, позволяющие делиться впечатлениями – делать скриншоты, записывать видеоролики и размещать их в своих аккаунтах в социальных сетях. Например, такие игры, как «Among Us» и «Fortnite» создали новый тренд, когда игры сами становятся социальными сетями;

– использование стриминга – потокового онлайн-вещания: к стриминговому мультимедиа относится сегмент киберспорта – геймеры показывают в режиме онлайн как они проходят игры.

Особое внимание привлекает нейрогейминг – новое направление в индустрии развлечений, представляющее собой разновидность игровой технологии, которая включает в себя использование интерфейсов мозг-компьютер, чтобы пользователи могли общаться с игрой без применения традиционного контроллера, эффективно меняя сюжет или добавляя новых персонажей в за-

висимости от полученных от мозга игрока сигналов. Появление нейрогейминга обусловлено успехами в области изучения головного мозга человека, уменьшением размера и снижением стоимости потребительских интерфейсов, которые получают сигналы головного мозга.

Использование разработчиками компьютерных игр искусственного интеллекта (ИИ) позволяет реализовать в ряде игр возможность вариации сюжетных линий. Сейчас большинство игр имеют определенный авторами сюжет, вокруг которого выстроен игровой мир. Машинное обучение позволяет моделировать не заданный алгоритм (ответ на определенное действие), а формировать новый ответ системы в зависимости от ряда прочих факторов. Игровые ИИ-решения персонализируют игровой мир и моделируют его в соответствии с желаниями и интересами геймера.

Широкое распространение и доступность игр и стриминговых сервисов превратили видеоигры в мощный инструмент влияния на аудиторию. Через игроков и содержание игр продвигаются политические лозунги и идеи, меняется мировоззрение молодого поколения как наиболее активно вовлеченного в гейминг. Вовлечение в гейминг все большего числа людей естественным образом порождают и новые виды информационно-мировоззренческих угроз, таких как возможное негативное влияние на развитие личности, а также риск использования игрового пространства в целях агитации и радикализации, распространения терроризма и экстремизма.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МЕХАНИЗМЫ ГЕЙМИНГА ДЛЯ ПРОДВИЖЕНИЯ ЭКСТРЕМИСТСКОЙ И ТЕРРОРИСТИЧЕСКОЙ ИДЕОЛОГИИ

Игровые методики стали активно использоваться в неигровых контекстах, что получило наименование геймификации [2]. Сам термин является транслитерацией англоязычного аналога «gamification» (он был предложен английским программистом Ником Пеллингом в 2002 г.). Вокруг компьютерных игр начали формироваться особые тематические сообщества («фэндомы»). В социальном плане «широкое распространение и доступность игр и стриминговых сервисов превратили видеоигры в мощный инструмент влияния на аудиторию» [3].

Геймификация активно используется сообществами деструктивной направленности, экстремистскими и террористическими организациями для бесконтактного и бесструктурного вовлечения игроков в преступные акции. Это во многом связано как с ростом самой индустрии компьютерных игр, так и повсеместным увлечением молодёжи ее продукцией.

Террористы занимаются вербовкой молодёжи в чатах сетевых компьютерных игр, а также создают клоны игр с имитацией терактов. Об этом сообщил, выступая на открытии IX Московской конференции по международной безопасности, директор ФСБ Александр Бортников: «В особой группе риска молодёжь, психологическая обработка которой ведётся в социальных сетях и игро-

вых чатах популярных многопользовательских компьютерных игр. Более того, исламистские группировки уже вышли на уровень создания собственных клонов таких игр, которые позволяют воздействовать на сознание потенциальных сторонников терроризма и экстремизма не только через голосовое общение, но и путём включения пользователя в игровые ситуации совершения терактов» [4].

Очевидно, что механизмы гейминга могут использоваться и в противоправных целях; в том числе для продвижения экстремистской / террористической идеологии соответствующими организованными преступными группами или отдельными сторонниками таких идей.

Для противоправных целей могут быть использованы следующие возможности игровой индустрии:

- создание отдельной самостоятельной игры, в явном виде ориентированной на симуляцию противозаконной деятельности; отражающей экстремистские / террористические идеи и ценности; характеризующейся явным антисоциальным и деструктивно-направленным контентом, идущим наперекор трендам политической корректности;

- использование «песочниц» и редакторов игр для создания противоправного и деструктивного контента;

- продвижение противоправных и деструктивных идей в игровых текстовых и аудио чатах, через внесение информации противоправного характера в элементы игры, заполняемые пользователем (никнейм, какое-либо описание, названия и т.д.); отсутствие в настройках фильтра неприемлемого содержания (к которому относится язык вражды, диффамация, нецензурная лексика, иная информация оскорбительного содержания); также отсутствие возможности по блокировке чата для определенного пользователя и отправке жалобы на нарушителя в администрацию сервера / игры;

- встраивание игровых элементов в пропагандистские материалы и коммуникационные приложения экстремистско-террористической направленности;

- создание компьютерных игр, сценарий которых связан с осуществлением экстремистской деятельности; данное направление геймификации включает компьютерные игры, сценарий которых предполагает осуществление насильственных и иных экстремистских действий и в виртуальной, и офлайн-среде.

Наиболее опасной формой геймификации экстремизма выступает применение «игр с альтернативной реальностью» (alternate reality game, ARG) – интерактивных игр, в которых игровой платформой выступает реальный мир. Авторы таких игр создают целостный игровой мир со своими героями, сюжетом и атмосферой. Залогом успеха игр с альтернативной реальностью выступает их правдоподобность, стирание грани между игрой и действительностью. Известным примером применения ARG в экстремистских целях являлся интернет-проект «Большая игра. Сломай систему», запущенный в 2007 году национали-

стическим движением «Северное Братство» (в 2012 году движение признано экстремистской организацией и его деятельность запрещена в Российской Федерации). Смысл игры заключался в осуществлении акций, направленных как на пропаганду экстремистско-террористической идеологии, так и на психологический и физический террор в отношении сотрудников правоохранительных органов и мигрантов, лиц неславянской национальности [5].

ВЫВОДЫ

Компьютерная онлайн-игра представляет собой особый вид информационного продукта. Это интерактивное компьютерно-игровое аудио-визуальное произведение, размещаемое на информационном ресурсе, в том числе в сети Интернет, которое может в полном объеме или в той или иной его инклюзивной части (например, пользовательский чат, отдельные карты, сценарии и др.) выступать в качестве объекта различных, в том числе комплексных экспертиз (психолого-лингвистических, религиоведческих, лингвистических и др.) по делам о противодействии экстремизму и терроризму.

Понятие компьютерной игры (в том числе онлайн-игры) частично сходно с понятием аудиовизуального произведения, но отличается от него интерактивностью и многомерностью информационного продукта поликодовой природы.

Поэтому как особый вид поликодового текста (информационного продукта) компьютерная онлайн игра может выступать в качестве особого объекта судебной лингвистической экспертизы в тех случаях, когда понимание такого продукта не является однозначным. В этом случае применяются методы экспликации семантики вербальной и невербальной составляющей поликодового знака, устанавливается денотативное и коннотативное значение каждого компонента, степень и характер их сочетания. Компьютерная онлайн-игра может рассматриваться и как результат деятельности конкретного игрока (геймера), который формирует своего рода авторский текст в виде осмысленной последовательности знаков (письменный или устный комментарий). Такой текст представляет собой сообщение, имеющее свое содержание, цель, адресата [6, стр. 302], а речевые действия могут коррелировать с криминалистическими диагностическими комплексами экстремистских значений [6, стр. 313–330].

Выявленные лингвистические индикаторы экстремистских значений могут быть использованы также для мониторинга игрового пространства медиасреды в целях выявления информации, запрещенной российским законодательством к распространению на территории Российской Федерации.

Сайты, на которых размещаются онлайн игры, представляют собой особый информационный ресурс, включающий кроме самой игры еще форум, чаты, онлайн магазин, где могут быть размещены неофициальные модификации, дополнения к компьютерной игре, которые могут содержать запрещенный контент. Действующим законодательством распространение компьютерных игр (в

том числе онлайн игр) в сети Интернет не урегулировано, обязанности владельцев информационных ресурсов с компьютерными играми по контролю за распространением запрещенного контента законодательно не закреплены. Это затрудняет мониторинг запрещенного контента и создает благоприятные возможности для злоупотреблений в сфере создания и цифрового оборота компьютерных игр, в том числе онлайн-игр.

Имеющиеся сегодня системы мониторинга криминогенного и деструктивного контента в сети Интернет в своей основе используют поиск по ключевым словам, при этом поликодовость и мультимодальность гейминга требует совершенствования IT-инструментария автоматизированного семантического анализа на основе признаков моделей деструктивной пропаганды конкретного вида и признаков моделей вовлеченности лица в конкретную сетевую субкультуру. Кроме того, у геймеров наблюдается тенденция избегать использования ключевых слов, связанных с той или иной деструктивной идеологией, замещение их жаргонизмами, эвфемизмами, что требует постоянного обновления баз ключевых слов, используемых в IT-мониторингах. Решение данных задач возможно только на основе постоянного ручного обновления баз знаний с учетом комплексного лингвистического анализа медиаконтента гейминга.

Формирование тезауруса лингвистических признаков криминогенности игрового контента могут быть использованы для его мониторинга с последующей блокировкой информации, запрещенной к распространению на территории Российской Федерации, как в судебном, так и внесудебном порядке. Экспертное сообщество может и должно разработать для правоохранительных органов объективную критериологию, позволяющую выявлять, пресекать и предупреждать правонарушения экстремистско-террористического характера, совершаемые посредством компьютерных онлайн-игр.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Каманкина М.В. Видеоигры: общая проблематика, страницы истории, опыт интерпретации. М.: ГИИ, 2016. 340 с.
2. Deterding, S., Dixon, D., Khalad, R. & Nacke, L. From game design elements to gamefulness: Defining 'gamification' // Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments (MindTrek '11). ACM, NewYork, NY, USA, 2011. P. 9–15.
3. Корешкова Т. Риски и угрозы, сопутствующие развитию индустрии киберспорта и гейминга // Научно-технический центр ФГУП «ГРЧЦ». 28.05.2021. URL: <https://rdc.grfc.ru/2021/05/cybersport-and-gaming/> (дата обращения: 20.02.2022).
4. Бортников заявил, что террористы создают клоны компьютерных игр с имитацией терактов [Электронный ресурс] // ТАСС: [сайт]. URL: <https://tass.ru/obschestvo/11723253>.

5. Сундиев И.Ю. Информационные технологии в экстремистской деятельности молодежных объединений // Научный портал МВД России. 2010. № 2. С. 19–21; Горев А.И. Информационные методы противодействия экстремизму и терроризму // Научный портал МВД России. 2010. № 3. С. 112–123.
6. Галяшина Е.И. Судебная лингвистическая экспертиза. Учебник. М.: Проспект, 2021. 424 с.

Online computer games in the aspect of forensic Linguistic expertise in cases of countering the ideology of terrorism and preventing extremism

E.I. Galyashina

Kutafin Moscow State Law University (MSAL) (Russia, Moscow)

eigaljashina@msal.ru

The author examines the specific features of online computer games as interactive electronic audiovisual artworks in the aspect of their forensic linguistic research in cases of countering the ideology of terrorism and the prevention of extremism.

The peculiarity of online computer games is their multidimensionality, hyperlinking and/or multi-usage. Multi-usage is understood as interactivity, network nature and/or multifunctionality of a computer game. Content producers must be distinguished from the producers of the site and/or other types of virtual acquaintances, such as accounts, as well as information and communication intermediaries (network and/or connected operators), each of which may have a certain amount of authority in relation to the available content. It is concluded that an online computer game is a complex polycode (verbal and nonverbal), polymodal (auditory, visual and kinetic), multilingual (two or more language codes), multi-media (multi-user interactions) information product that forms quasi-event (quasi-real, pseudo-real, fantasy) and scenario images in the process of gaming activity. Linguistic signs of criminogenicity of the game content can be used for its monitoring with subsequent blocking both in court and out of court.

Keywords: online computer game, linguistic expertise, prohibited content, extremism, terrorism.

Галяшина Е.И. КОМПЬЮТЕРНЫЕ ОНЛАЙН-ИГРЫ В АСПЕКТЕ СУДЕБНОЙ ЛИНГВИСТИЧЕСКОЙ ЭКСПЕРТИЗЫ ПО ДЕЛАМ О ПРОТИВОДЕЙСТВИИ ИДЕОЛОГИИ ТЕРРОРИЗМА И ПРОФИЛАКТИКИ ЭКСТРЕМИЗМА. В кн.: Национальные и международные тенденции и перспективы развития судебной экспертизы: сборник докладов Научно-практической конференции с международным участием, г. Нижний Новгород, 19–20 мая 2022 г. Нижний Новгород: ННГУ, 2022. – с.57-65

ISBN 978-5-91326-740-5